

Упражнения на bat-файлы.

1. Создать файлы 00.txt, 01.txt, 02.txt, ..., 99.txt, содержащие по одной строке с, соответственно, числом 0, 1, 2, ..., 99
- 1A. Удалить все эти файлы: 00.txt, 01.txt, ..., 99.txt
2. То же самое, но файл номер K содержит (K+1) строку с числом K в каждой
3. То же самое, но файл номер K содержит (K+1) строку с числами от 0 до K в каждой:
00.txt - строка с 0, 01.txt - две строки (0 и 1),
02.txt - три строки (0, 1 и 2), ... 99.txt - сто строк (от 0 до 99)
4. CHOICE и ERRORLEVEL: простое меню. Предусмотреть возможность повторного вызова (цикл с возможным выходом).
Сделать меню с помощью команды CHOICE: 4-5 вариантов + закончить (иначе – после выполнения соответствующей команды повторяется вывод меню).
 - a. использовать ERRORLEVEL без знаков % (выбор из нескольких вариантов)
 - b. можно использовать ERRORLEVEL в виде %ERRORLEVEL% (просто переход)
- 5.1. В строке параметров передается два натуральных числа. Сравнить их
(A < B | A > B | A = B)
- 5.2. Вводится несколько натуральных чисел. Признак конца ввода – число 0. Найти минимальное и максимальное из введенных чисел, а также их сумму.
6. Вывести имена всех файлов в данном каталоге (%1) и всех его подкаталогах, имеющих нулевую длину.
7. a. Найти попарно одинаковые файлы (только в текущем каталоге либо в заданном каталоге и всех его подкаталогах)
b. Найти все пары одинаково названных файлов в заданном каталоге и всех его подкаталогах
8. "Угадайка".
 - a. Число задумывает юзер.
 - b. Число задумывает программа
9. Вычислить сумму квадратов чисел от 1 до N. N вводится.
 - a. С отложенным вычислением переменных
 - b. Без отложенного вычисления переменных (с goto вместо else и скобок)
10. Отсортировать три вводимых числа.
 - a. С отложенным вычислением переменных
 - b. Без отложенного вычисления переменных (с goto вместо else и скобок)
11. Вывести список всех файлов в заданном каталоге и всех его подкаталогах, которые изменялись сегодня.
12. Игра Баше. Написать батник, который играет с пользователем. Выбор первого хода, количество предметов и максимальное количество предметов за один ход можно делать:
 - a. Каким-то фиксированным (например, классический вариант: 15 предметов, брать от 1 до 3, первым ходит человек)
 - b. случайным
 - c. по выбору игрока
- 13_1. Разбить заданный файл file.dat на части по 20 строк; части называть file.dat.01, file.dat.02, file.dat.03... Имя разбиваемого файла передавать в командной строке.
- 13_2. Пронумеровать строки текстового файла. Имя файла передавать в командной строке.
14. В текстовом файле выбросить все пустые строки, а остальные вывести в порядке возрастания (лексикографического) и без повторов
15. Просто красиво вывести все таблицы умножения от 2x2 до 9x9 *
 - a. Не все восемь таблиц, а только одну таблицу умножения на вводимое число
16. "Тикалка". Выводится текущее время каждую секунду – не мерцая – каждое время выводить только один раз.